

KANGARUDY II- Das Abenteuer geht weiter

1. LADEN

Schalten Sie Ihren C64 für wenige Sekunden aus, und entfernen Sie sämtliche Module und Druckeranschlüsse. Legen Sie nun die Diskette mit der beschrifteten Seite noch oben in das Laufwerk ein. Stöpseln Sie den Joystick in Port 2 ein, den eines zweiten Spielers in Port 1. Tippen Sie das Kommando ´ LOAD “:*,8,1´ ein und drücken Sie die Return-Taste. Noch wenigen Sekunden erscheint ein Menü am Bildschirm. Wollen Sie das Spiel KANGARUDY spielen so drücken Sie die Leer-Taste. Wollen Sie das Banusspiel PURE SEED laden, so drücken Sie irgendeine andere Taste.

2.Die STORY

Die Geschichte beginnt im Berlin der 90´ziger Jahre. Die Mauer wurde schon komplett abgerissen und Ost- und Westeinwohner haben Mühe, sich aneinander zu gewöhnen. Auch unser Held Rudy verbringt, bekannt als rigoroser Tierfreund, sein Leben in der größten deutschen Stadt. Eines schönen Tages erfährt er von den Mochenschofen eines benachbarten Metzgers, der Köngaruhs in einen Köfig einsperrt und sie anschließend zu Steoks verarbeitet. Tierlieb wie er nun einmol ist, mocht er sich nun auf, ein Kangoruh zu befreien, um dieses zurück nach Austrolien zu transportieren. Forton nennen ihn seine Freunde nur noch Kangorudy.....

3.DIE MENÜS

Bei Kongarudy handelt es sich um ein innovatives Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie alleine oder zu zweit an den Stort gehen können. Im Anfangsmenü können Sie zwischen mehreren Punkten auswählen, indem Sie per Joystick durch Auf-/Abbewegungen den gewünschten Punkt zu Blinken bringen und durch einen Feuerknopfdruck bestätigen.

- 1. One Ployer : Start des Spiels für einen Spieler. (Player 1: Joystick Port2)
- 2. Team Mode : Start des Spiels für zwei Spieler (Player 2: Joystick Port1)
- 3. The Best : Hiermit können Sie einen Blick auf die Besten-Listen werfen. : Durch Auf-/Abbewegungen wählen Sie die Listen aus und : per Feuerknopfdruck kehren Sie in das Menü zurück.

Nun haben Sie die Quol der Wohl ! Vier verschiedene Routen stehen zur Verfügung, um das Köngoruh von Berlin nach Austrolien zu transportieren. Die erste Route ist als Einstiegsroute gedacht, während der Schwierigkeitsgrad in den weiteren Routen ansteigt. An die vierte Route sollten Sie sich nur wagen, wenn Sie Ihre Fahrzeuge im Schlaf beherrschen. Wie gewohnt wählen Sie sich eine Route per Feuerknopfdruck aus. Anschließend müssen Sie über die Tastatur Ihren Namen eingeben. Sollten Sie ein Passwort erhalten haben, das vor Stort eines Level in der Kommentorzeile auftaucht, und Sie wollen an dieser Stelle weiterspielen, geben Sie den Code HAIP ein, anschließend Ihren Namen (Der Computer lödt kurz),und anschließend das Passwort.

4.DAS SPIEL

Grundsätzlich sehen Sie vor Beginn eines Level immer eine Karte, an der Sie ablesen können, wo Sie sich befinden. Ein kleiner Kammentor kündigt Ihnen schon an, was Sie zu erwarten haben. Je nachdem ob sich die eingezeichnete Route auf Land oder Wasser befindet, werden Sie mit einem LKW oder einem Motorboot an den Stort gehen, die eine Sprungfläche für das Köngoruh bieten, schließlich will Rudy das Tierchen während der Reise nicht einsperren. Quicklebendig wie Köngoruhs nun einmal sind, hüpfen sie während der Fahrt ständig auf und ab, und Sie müssen versuchen ihr Fahrzeug immer unter dem Kängoruh zu halten. Sollte es Ihnen einmol nicht gelingen, oder nicht möglich sein, durch Unterführungen, Hosen, Igel, Haifische oder Kroken ihre Fahrt aufhalten, können Sie das Köngoruh zum Einsatz von Raketentrucksäcken (sehr gut!) oder Fallschirmen (auch gut) überreden. Oder es platscht ins Wasser oder auf den Bohnen. Während Ihrer Odyssee erleben Sie die fremdesten Welten und die schönsten Natureinflüsse. So werden Sie ob und zu von Nebel, Sturm, Nacht oder einem Traumerlebniss überroscht. Beachten Sie Pfeile auf Schildern und Inseln. Im Wasser berühren anschließend Leuchttürme auf, die es zu umfliegen gilt. Beim Absprung in die angezeigte Richtung drücken, um vor oder hinter Leuchtturm vorbei zu fliegen. Das Köngoruh muß darüberfliegen, springen oder es kann mit einem Fallschirm vorbei schweben. Bei Abzweigungen kurz vor dem Berg in die angezeigte Richtung drücken, sonst nimmt er automatisch den falschen Weg! Doch haben Sie nun viel Spaß!!

5. STEUERUNG DER FAHRZEUGE

Ohne Feuerknopf: Joystick nach rechts/links : Fahrzeug beschleunigen/abbremsen. Joystick nach oben/ unten : Abzweigung nach oben oder unten nehmen, : hinter oder vor Leuchtturm vorbeifliegen. Mit Feuerknopf: Joystick nach oben/ unten : Matrozen oder Trompolin ein-/ausfahren. : Beeinflußt die Sprunghöhe des Kängoruhs!

6.STEUERUNG DER EXTRAS

Feuerknopf alleine (ohne Steuerbewegung)

TIERE VERJAGEN Länger gedrückt halten : Hupen oder Extrowaffe einsetzen. : Dient zum Vejagen von sitzenden Hosen, Igel. : Sproy oder Kinderpistole erschrecken : onhängliche Haie oder Kroken.

RAKETENRUCKSACK Zweimal kurz drücken :Raketentrucksack aktivieren. Einmol kurz drücken :Raketentrucksack deaktivieren.

FALLSCHIRM Einmol kurz drücken :Fallschirm aktivieren. :Möglichst weit oben !!

PAUSE MODUS DE-/AKTIVIEREN :RunStop Taste drücken

7.2-SPIELERMODUS ZUSATZSTEUERUNG

Ein zweiter Spieler kann durch den Joystick in Port 1 in das Spielgeschehen eingreifen. Durch Rechts/Links-Drücken des Joysticks kann er die Sprung- und Fluggeschwindigkeit des Köngoruhs beeinflussen. Außerdem übernimmt der zweite Spieler die Aktivierung von Raketentrucksäcken und Fallschirmen. Durch eine geschickte Spielweise lassen sich wesentlich höhere Fahrtgeschwindigkeiten erreichen, außerdem mocht es so noch mehr Spaß !

8.ANZEIGENLEISTE & AUFNAHME VON EXTRAS

Auf der linken Seite der Anzeigenleiste sehen Sie drei Piktogramme, die den Zustand Ihrer Spielfiguren angeben. Je weniger zu sehen ist (sie bestehen jeweils aus vier Feldern) desto schlechter ist es um Kängäruh, LKW oder Rudy bestellt. Ist überhaupt nichts mehr zu sehen, würde der nächste Unfall zum Spielende führen. Die gelben Schirme daneben stehen für die Anzahl der restlichen Fallschirme. Sie können durch Zerplatzen eines gelben Luftballons zusätzliche Fallschirme aufnehmen. (Maximal vier.) Die roten Felder zeigen die Verfügbarkeit an Raketentrucksäcken an. Ein rotes Feld bedeutet in etwa fünf Sekunden Flugzeit. Wenn sich ein Rucksack leert, beginnt dieser zu blinken und man hört es an den Soundeffekten. Danach wird automatisch ein Neuer gestartet, oder, sofern keiner mehr verfügbar ist, stürzt das Kängaruh in Richtung Boden. Durch Aufnahme eines roten Ballons füllt sich Ihr Bestand wieder. Das Feld zwischen Punkte- und Zeitanzeige füllt sich durch die Aufnahme von vier verschiedenfarbigen Luftballons (Cyan, Türkis, Grün, Blau) mit den Buchstaben R-U-D-Y. Sollte der Name komplett sein, so erhalten Sie jeweils zwei Zusatzfelder bei den Piktogrammen.

9.ZWISCHENSPIEL

Ein seltsames Erlebnis sucht Kangarudy, der rechts unten in seinem Zelt schläft, während das Schloß heim. Sie sehen das Erlebnis in der Traumwolke ablaufen. Er muß sich aus Flugzeugen stürzen und eine bestimmte Anzahl an Schöpfchen aufsammeln, gesichert durch ein Gummiband. Je mehr er aufsammelt, desto mehr Bonus-Punkte bekommt er. Sollte er in einen Koktus stürzen, wird sein Schloß durch den Wecker jöh unterbrochen und er überlegt wie viele Schöpfchen er noch benötigt hätte. STEUERUNG: - Feuerknopf drücken :Aus Flugzeug stürzen Feuerknopf drücken :Noch Schöpfchen greifen

2 SPIELERMODUS:

Spieler 1 (Port2) übernimmt das Herabstürzen, Spieler 2 (Port1) die Aufnahme der Schöpfchen.

TIPS FÜR DEN ANFANG !

Kongorudy erfordert insbesondere am Anfang viel Geduld, um in der jeweiligen Situation richtig zu reagieren. Sollten Sie sich zu Beginn ärgern, so werden Sie später höchsten Spielgenuß erleben, wenn Sie die Steuerung beherrschen. Deshalb möchte ich Ihnen hier einige Tipps geben, um Ihnen den Einstieg zu erleichtern. - Finden Sie zunächst die richtige Fahrgeschwindigkeit heraus, damit das Köngoruh auf der Geraden automatisch auf dem Trampolin landet. Feinfühlige Speedkorrektur führt zu diesem Ergebnis. - Erproben Sie anschließend das Aktivieren von Raketentrucksack und Fallschirm ! - Falls ein Hase auf der Fahrbohr ist, genügt simples Hupen, um ihn zu vertreiben. - Falls ein Igel auf der Fahrbohr ist, aktivieren sie auf höchster Flugbohrkurve einen Fallschirm, halten an, und hupen. Warten Sie bis der Igel den Bildschirm verlassen hat und versuchen Sie dann erst, das Köngoruh einzuholen ! - In der Nacht kann er kaum etwas sehen, der Scheinwerfer erhellt aber einen kleinen Bereich und richtet sich automatisch auf das Köngoruh ein. Sollten Sie auf dem Schweinwerfer landen, kann es zu kurzen Stromausfällen kommen!! - Richtig hushalten angesagt. Ist Ihr Fahrzeug schon lödiert, so lassen Sie lieber das Köngaurh in das Wasser oder auf den Boden fallen. Oder Sie lassen es auf Rudy´s Kopf landen und die ärgsten Sorgen sind Sie los. Sporen Sie mit den Extras, denn man weiß nie, was noch kommt.

ANLEITUNG PURE SEED

Das Action Spiel PURE SEED dürfte alten Defender-Fans Freude bereiten. Sie haben die Aufgabe eine Kugel in höhere Level zu transportieren. Dabei müssen Sie ständig darauf achten, daß die Kugel nicht zum Stillstand kommt, wenn sie sich nicht am Raumschiff klebt. Die Bounce Anzeige zeigt durch den mehrfarbigen Streifen die verbliebene Sprungkraft an. Das Rodorgerät zeigt Ihnen die Flughöhe der Kugel an, und ob sie sich recht oder links von Ihnen befindet. Durch hohes Überfliegen der Kugel und Drücken des Feuerknopfes nehmen Sie die Kugel auf. Solange Sie den Knopf gedrückt halten, bleibt Sie kleben. Bei Verlassen hat Sie stets Ihre Flugrichtung und volle Sprungkraft. Einen höheren Level erreichen Sie, in dem Sie alle durch ein Kreuz markierte Zonen (untere, linke Anzeigenleiste) von Gegner befreien. Blinkt ein Kreuzchen, dann heißt das, Sie befinden sich in einer Zone und müssen innerhalb dieser eine bestimmte Anzahl an UFOs erledigen. Schießen Sie auch noch den blinkenden Endgegner ab, gibt dieser ein Extra frei, das Sie durch Abschießen einsacken können, und die Zone wird gelöscht. Manche Gegner sind kaum gefährlich, sie nehmen nur Ihre Kugel auf und fliegen Sie weit weg, was jedoch nicht weniger unangenehm ist. Konzentrieren Sie sich auf eine Zone und haben Sie ständig die Kugel im Gedächtnis!!

DAS SPIEL LÄUFT NICHT????

Gehen Sie mit der kompletten Packung zu Ihrem Einzelhändler und geben Sie das Spiel zurück. Sie erhalten selbstverständlich ein Neues, falls der Schaden nicht durch unsachgemäße Benutzung oder Kopieren (Wodurch die Disketteninhalte verändert werden) entstanden ist. Kopieren, Vermieten oder Verleihen ist strengstens verboten.

EINE BITTE AN DIE RAUBKOPIERER!!!!

Falls Ihr dieses Spiel kopiert, so verdient das Team, das daran ein Jahr gearbeitet hat, weniger als ein Straßenbettler. Außerdem wird es so kein weiteres C64-Spiel mehr geben. Wenn Ihr Sound-Demos oder Intros wollt, schreibt an die Adresse. Ihr bekommt sie unbürokratisch und schnell. Doch zerstört Euch nicht Eure und UNSERE Zukunft. Mit bestem Dank, Hans Ippisch.

KANGARUDY II IST EIN SPIEL VON: HAIP SOFTWARE SANDBAD 17 8600 BAMBERG PROGRAMM, DESIGN, KOORDINATION : HANS IPPISCH GRUNDIDEE, GRAFIK, KONZEPTDESIGN : M. MUCKENSCHNABL SOUND, ZUSÄTZLICHE IDEEN : ALBIN OSWALD LAYOUT-VERPACKUNG, HANDBUCH : DIETER STEINHAUER.

KANGARUDY II produced by

